

PIERRE ESCOP

3D TECHNICAL ARTIST



Permis de conduire
et véhicule

PORTFOLIO www.pierrescop.com
MAIL p.escop@protonmail.com

TEL +336 80 65 44 52

ÉTUDES

DOUBLE DIPLÔME MASTER MTI 3D **Arts et Métiers Laval** **2019-2020**

Modélisation 3D, Texturing, Rendu et éclairage en temps réel, Post-processing. Script C#, initiation Unity ShaderLab HLSL. Projets VR & AR. Expérimentation de matériels variés de VR, HTC Vive Pro et Cosmos, Oculus Rift S et Quest.

MASTER RÉALITÉ VIRTUELLE **L'École de Design Nantes Atlantique** **2018-2020**

Projets VR & AR avec des partenaires professionnels, UI/UX design, gestion de projet.

BACHELOR DESIGN D'INTERACTIVITÉ **L'École de Design Nantes Atlantique** **2015-2018**

Infographie, Modélisation 3D, C#, Design Graphique, UI/UX design centré utilisateur, ergonomie des interfaces, gestion de projet.

BTS MAI **Lycée Joliot-Curie** **2010-2012**

Mécanique et Automatismes Industriels. CAO et DAO, réalisation en équipe d'un système automatisé pour un partenaire industriel du lycée.

COMPÉTENCES

LOGICIELS

Unity
Unreal Engine
Blender
Houdini
3ds Max
Substance Painter
Marvelous Designer
Meshroom
Capture One Pro
DaVinci Resolve
Suite Affinity
Suite Adobe CC

PHOTOGRAPHIE

Photo & Vidéo sur plein format et drone DJI. Color grading, montage vidéo.

GESTION DE PROJET

GIT
Perforce
AGILE/SCRUM

LANGUE

Anglais
TOEIC 830/990

CODE

Unity C#
Unreal Blueprint

EXPÉRIENCES

ARTISTE TECHNIQUE 3D | CDI | Virtuos **Avril 2021 à Aujourd'hui**

Télétravail en équipe anglophone.
Optimisation et Débug pour un jeux VR mobile.

ARTISTE 3D | Stage | Armée de l'Air **Juillet 2020 à Octobre 2020**

Télétravail pour la base aérienne 123 de Orléans-Bricy. Travail sur un projet de simulateur de vol VR basé sur le jeu vidéo DCS World.

PROJETS ÉTUDIANTS **2018 à 2020**

9 projets Unity réalisés (5 Desktops VR, 1 Mobile VR, 1 AR Desktop, 1 Mobile, 2 Desktops) et la participation à 2 game jams m'ont permis de développer un large éventail de compétences, de l'idéation des concepts à leur mise en œuvre finale dans Unity. Modélisation, Rigging, Dépliage UV, Animation, Textures, Éclairage et Post-processing, Level Design, Script C#.

ARTISTE 3D | Stage | IRT Fraunhofer IIS **Septembre 2018 à Janvier 2019**

Institut de Recherche Technologique en Allemagne. Création de niveau en réalité virtuelle pour tester un nouveau codec audio dédié à la VR. Modélisation d'objets 3D avec Blender et création des niveaux VR et de leur éclairage avec Unity. Création de 4 niveaux : 2 en extérieurs avec terrain et végétation et 2 en intérieurs.

UI/UX DESIGNER | Stage | IRT B-com **Septembre à Octobre 2017**

Institut de Recherche Technologique à Brest. Design d'interface graphique pour une expérience sous-marine en réalité virtuelle traitant du réchauffement climatique "The Virtual Arctic Expedition" en partenariat avec Océanopolis (Aquarium et centre de recherche scientifique).

OFFICIER ÉLECTRONICIEN | LD Armateurs **Décembre 2012 à Janvier 2015**

Poste de navigant sur les navires câblés d'Alcatel (poseurs de fibres optiques sous marines). Maintenance des appareils de communications et de navigations. Administration et maintenance du réseau informatique du bord.